

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ALIH WAHANA DONGENG SI PET DARI ACEH UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SASTRA ANAK

Zhafira Nur Ahdiya¹, Asep Kadarisman² dan Idhar Resmadi³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

jaapira@student.telkomuniversity.ac.id, kadarisman@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Cerita rakyat merupakan suatu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta tradisi yang memperkaya identitas suatu daerah. Kurangnya pengetahuan tentang sastra lokal dapat menyebabkan kurangnya apresiasi terhadap kekayaan budaya yang memiliki sejarah, kearifan lokal, dan prinsip moral yang penting untuk membangun identitas generasi muda. Akibatnya, warisan budaya dengan berbagai nilai moral dan kebudayaan ini berpotensi dilupakan dan lenyap seiring berjalannya waktu. Salah satu cerita rakyat yang masih belum banyak dikenal adalah dongeng Si Pet dari Aceh, hal itu ditandai dengan tidak adanya media yang menceritakan dongeng Si Pet dari Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan deduktif. Penelitian ini juga menggunakan teknik alih wahana dalam merancang buku ilustrasi Si Pet. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi sebagai sarana edukatif dan hiburan sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang berusia 10- 13 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita dengan bentuk visual sangat penting untuk mendorong anak-anak membaca sastra lokal sehingga perancangan buku ilustrasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya lokal serta dapat membantu upaya pelestarian budaya Indonesia.

Kata kunci: Si Pet, Buku Ilustrasi, Cerita Rakyat, Alih Wahana, Anak-Anak

Abstract: Folk tales are a cultural heritage that contain moral values, local wisdom, and traditions that enrich the identity of a region. Lack of knowledge about local literature can lead to a lack of appreciation for cultural richness that holds important history, local wisdom, and moral values. These values are important for building the identity of the young generation. As a result, this cultural heritage may be forgotten and disappear over time. One of the folk tales that is still not widely known is the story of Si Pet from Aceh, as indicated by the absence of media that tells the story of Si Pet from Aceh. This research uses a descriptive qualitative method with a deductive

approach. This study also uses the transmediation technique in designing the Si Pet illustration book. Data were collected through interviews, observations, and literature studies. This research aims to design an illustration book as an educational and entertaining medium that aligns with the learning styles of children aged 7–12 years. The results show that stories in visual form are very important to encourage children to read local literature, so the design of the illustration book is expected to increase their understanding and appreciation of local culture and support the effort to preserve Indonesian culture.

Keywords: *Si Pet, Illustration Book, Folk Tale, Transmediation, Children*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan budaya yang beragam dan bermacam-macam. keragaman budaya ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakatnya, seperti sastra lisan berupa cerita rakyat yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai karya sastra yang menggambarkan nilai kehidupan serta hubungan manusia dengan alam yang dikemas menjadi cerita yang menghibur. Cerita rakyat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sastra lisan yang ada pada zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Menurut Semi dalam (Gusnetti dkk, 2015:184) cerita rakyat merupakan suatu kekayaan milik rakyat yang kehadirannya mengandung nilai hubungan sosial dengan melibatkan sesama makhluk hidup. Cerita rakyat juga dapat menjadi sebuah sarana hiburan yang mengandung unsur humor dan petualangan yang menarik untuk dibaca. Tidak hanya menjadi sebuah hiburan, cerita rakyat juga menjadi suatu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta tradisi yang memperkaya identitas suatu daerah. Salah satu daerah yang memiliki berbagai macam cerita rakyat di Indonesia adalah provinsi Aceh.

Aceh merupakan salah satu provinsi yang berada di ujung utara Pulau Sumatera Indonesia yang sering disebut sebagai tempat persinggahan pedagang- pedagang Eropa, India, Cina, dan Arab. Hal tersebut menjadikannya sebagai daerah pertama masuknya budaya dan agama di Indonesia. Oleh karena itu, Aceh memiliki berbagai macam cerita rakyat dengan unsur kebudayaan khas yang menarik untuk dibaca. Salah satu nya adalah kisah Si Pet yang berasal dari Kabupaten Pidie berdasarkan buku Para Raja dan Revolusi karya Linda Christanty. Si Pet bercerita tentang petualangan seorang anak pemberani dari Aceh dalam mengalahkan raksasa bersama ibunya dan membantu warga yang telah diusir oleh sang raksasa. Namun, cerita Si Pet belum banyak dikenal dan diketahui banyak orang.

Di tengah derasnya arus modernisasi dan pengaruh budaya luar yang kuat, banyak generasi muda yang tidak mengetahui cerita rakyat daerahnya sendiri yang disebabkan oleh belum optimalnya budaya membaca. Berdasarkan data dari Badan Pusat dan Statistik yang dikutip dari Koran Pikiran Rakyat, indeks minat baca di Kota Bandung berada pada angka 55,25%. Situasi ini diperparah oleh kurangnya perhatian media terhadap sastra lokal, yang menyebabkan sastra lokal semakin tidak diminati di Indonesia. Kurangnya informasi terhadap cerita rakyat Si Pet dari Aceh menyebabkan permasalahan yang besar, yakni lemahnya eksistensi cerita rakyat lokal dalam media bacaan anak. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya pelestarian budaya lokal, terutama bagi anak-anak yang lebih akrab dengan karakter fiksi populer dari luar negeri. Selain itu, berdasarkan hasil observasi terhadap tiga toko Gramedia, ditemukan bahwa jumlah buku cerita anak dari mancanegara jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan buku cerita rakyat lokal. Selain itu, masih banyak buku cerita rakyat lokal yang belum didukung dengan visual yang seimbang dengan isi teks. Hal ini menjadi perhatian serius,

karena tanpa adanya upaya pelestarian dan pengenalan, cerita rakyat perlahan akan menghilang dan tergerus oleh arus globalisasi.

Oleh sebab itu, untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan budaya Indonesia seperti cerita rakyat lokal, diperlukan sebuah media visual yang kreatif. Media secara umum diartikan sebagai sebuah alat perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dalam kegiatan komunikasi. Menurut Leslie J. Briggs dalam Rajaby (2021:523), media merupakan suatu perantara fisik dalam penyampaian isi materi. Sedangkan menurut Purnamawati dan Eldarni (2001) dalam Rahmawati, Abdi, & Bardi (2016), media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar dapat terjadi. Media visual kreatif yang dapat menarik perhatian dan relevan bagi generasi muda adalah sebuah buku. Menurut Sitepu (2012) dalam Mukhlis, Asnawi, & Rasdana (2020), buku dalam arti luas mencakup segala bentuk tulisan dan gambar yang dilukis dan ditulis di berbagai media. Buku yang digunakan untuk menyampaikan cerita secara kreatif dan menarik dari sebuah naskah teks menjadi bentuk visual adalah buku ilustrasi. Menurut Asmawan (2018) dalam Fachrizal, Hadiprawiro, & Nurhidayati, buku ilustrasi merupakan buku yang menyajikan visualisasi dari sebuah teks melalui gambar, lukisan, foto, atau bentuk seni rupa lainnya yang lebih memperkuat hubungan antara subjek dengan teks dalam bentuk yang diinginkan dengan bantuan visual dan tulisan tersebut menjadi lebih mudah untuk dipahami. Menurut Putra (2012) dalam Magh'firoh & Victory (2024), buku ilustrasi adalah visualisasi dari sebuah tulisan menggunakan berbagai teknik seperti teknik lukisan, teknik fotografi, teknik drawing, maupun teknik seni rupa lainnya. Perancangan buku ilustrasi ini juga dapat menjadi sarana edukasi terhadap pesan moral yang disampaikan dalam cerita sehingga memberikan dampak positif kepada pembaca. Dengan target anak-anak

berusia 10-13 tahun di wilayah Bandung, Jawa Barat. Anak-anak dengan ketertarikan terhadap kebudayaan nusantara seperti dongeng anak, serta terhadap ilustrasi yang mencolok dan cerita yang menarik, berfokus pada target yang memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang alur dari sebuah cerita dongeng

Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi tentang cerita rakyat Si Pet dari Aceh sebagai pengenalan dan pelestarian dongeng lokal penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam proses merancang buku ilustrasi Si Pet dari Aceh, digunakan metode kualitatif deskriptif yang melibatkan peneliti secara langsung, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks penelitian serta fenomena yang sedang diteliti. Digunakan beberapa data sebagai berikut:

Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan metode lainnya. Teknik ini tidak hanya diterapkan pada manusia, tetapi juga pada objek-objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku serta makna di baliknya. (Sugiyono, 2018). Observasi yang dilakukan pada perancangan ini adalah mengumpulkan informasi mengenai seberapa besar eksistensi sastra lokal berupa cerita rakyat di Gramedia.

Wawancara

Melakukan wawancara dengan penyalin cerita yaitu Linda Christanty, ahli sastra, mahasiswa sastra, dan guru sastra di sekolah dasar.

Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan pada perancangan ini adalah mengumpulkan informasi mengenai budaya-budaya Aceh seperti meukeutop, kacip, motif-motif Aceh, dan lainnya dari berbagai sumber pustaka.

Selain itu, digunakan juga beberapa elemen-elemen desain komunikasi visual dalam perancangan ini. Elemen desain diibaratkan tonggak yang menopang sebuah dasar dari desain agar tetap kokoh sehingga dapat mewujudkan prinsip-prinsip desain (Putra, 2020). Elemen-elemen yang digunakan adalah titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Warna menurut Supriyono (2010:70) adalah salah satu elemen yang secara mudah berfungsi sebagai penarik perhatian pembaca. Namun, jika pemakaiannya kurang sesuai maka warna dapat mengurangi nilai keterbacaan, merusak citra, bahkan mampu menghilangkan gairah baca. Selain elemen, prinsip desain juga diterapkan pada perancangan ini. Komposisi yang seimbang dapat dicapai dengan menerapkan kaidah atau prinsip-prinsip komposisi yang terdiri dari kesatuan (unity), keseimbangan (balance), irama (rhythm), kontras (contrast), fokus (focus), dan proporsi (proportion) (Kusrianto, 2007).

Buku ilustrasi tidak luput dari penggunaan tipografi, layout, dan ilustrasi. Tipografi merupakan suatu ilmu yang mempelajari berbagai bentuk huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya sebagai suatu yang tidak hanya dilihat sebagai simbol, tetapi juga dilihat sebagai suatu bentuk desain (Wijaya, 2004). Layout adalah penataan elemen-elemen desain dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen tersebut sesuai dengan rancangan estetika keseluruhan. Tata letak bertujuan untuk menampilkan elemen visual serta tekstual yang akan disampaikan dengan cara yang dapat diterima oleh pembaca (Ambrose & Harris, 2005). Sedangkan ilustrasi adalah seni gambar secara visual yang bertujuan untuk memberikan penjelasan atas suatu maksud tujuan. Ilustrasi memiliki tujuan dalam menjelaskan suatu informasi

bersifat tekstual menjadi bentuk visual. (Mustopa, Kadarisman, 2019). Menurut Budiani dalam Widiyawati (2021), ilustrasi pada buku cerita berfungsi untuk menarik perhatian, mengajarkan konsep, menggambarkan cerita, dan menjadi pengemban apresiasi kesadaran seni. Beberapa jenis ilustrasi yaitu, ilustrasi anak, ilustrasi 3D, ilustrasi flat, ilustrasi editorial, kartun dan komik, serta line art. Tiap-tiap jenis ilustrasi disesuaikan dengan output atas tujuan yang diinginkan (Hanifah, 2024). Menurut Sudarsono (2014) dalam Marlina, Soedewi & Resmadi (2022), Ilustrasi dibagi menjadi dekoratif, karikatur, kartun, cerita bergambar, naturalis, buku bergambar, dan khayal.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil data yang telah didapat dan dianalisis, anak-anak masa kini cenderung lebih menyukai karya sastra global dibandingkan dengan sastra lokal karena gambarnya yang lebih menarik dan juga jalan ceritanya yang sulit ditebak. Selain itu, karya sastra global di toko buku seperti Gramedia yang mendominasi semakin memperkuat preferensi tersebut, sedangkan pilihan bacaan lokal masih sangat terbatas, baik dari segi jumlah maupun kualitas visual. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan media bacaan yang dapat mengangkat cerita rakyat lokal dengan penyajian visual yang menarik dan relevan bagi anak-anak. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi yang mengadaptasi cerita rakyat lokal menjadi penting sebagai upaya memperkenalkan kembali kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda.

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan dalam buku cerita Si Pet dari Aceh ini adalah memberikan pemahaman kepada pembaca yaitu anak-anak tentang keberanian. Melalui petualangan Si Pet, anak-anak diajak memahami nilai-nilai kebaikan, menyaksikan keberanian Pet dalam menghadapi raksasa

bersama ibunya. Buku ini juga mengajarkan untuk bersikap baik kepada sesama manusia lewat karakter Pet. Selain keberaniannya, kecerdikan Pet juga dapat menjadi pelajaran berharga untuk anak-anak. Dalam melawan raksasa, ia tidak hanya berdiam diri tetapi menggunakan akal nya untuk membuat strategi. Kecermatannya dalam berpikir serta mencari solusi menunjukkan bahwa masalah besar pun dapat diatasi dengan baik.

Buku ini dirancang dengan konsep yang bernuansa kultural dan bertujuan untuk memperkenalkan budaya aceh secara menyenangkan kepada anak-anak. Buku ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak melalui penyajian visual yang, unik, indah, dan menyenangkan dengan warna-warna natural yang mencolok serta alur cerita yang seru. Penggunaan bahasa yang sederhana, ringkas, jelas, dan ringan membuat membuat isi cerita lebih mudah tersampaikan kepada anak-anak. Dengan aspek visual yang atraktif, dinamis, eye-catching dan harmonis, adegan demi adegan serta nilai-nilai moral akan mudah tersampaikan sehingga buku ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang berharga.

Kata Kunci Konsep: menyenangkan, eye-catching, mencolok, natural.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan ini didasarkan pada pemanfaatan media visual yang atraktif serta penyampaian cerita yang menghibur untuk menarik perhatian anak-anak. Ilustrasi yang penuh warna dan ekspresif digunakan dalam memperjelas alur cerita dan membantu anak-anak membayangkan adegan demi adegan secara visual. Dalam proses pengembangan cerita rakyat Si Pet dari Aceh menjadi karya visual, digunakan salah satu metode SCAMPER, yaitu Adaptation. Adaptasi yang dilakukan adalah mengubah bentuk cerita dari narasi teks menjadi visual yang komunikatif dan menarik. Selain itu, digunakan juga teknik alih wahana dari

bentuk teks menjadi bentuk visual. Digunakan juga tahap pengurangan yang terdapat dalam proses Ekranisasi pada cerita Si Pet.

Konsep Media

Berdasarkan Pedoman Perjenjangan Buku oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, cerita rakyat Si Pet dari Aceh memiliki jenjang pembaca Semenjana atau pembaca golongan C. Buku golongan C ditujukan kepada anak berusia 10-13 tahun. Perancangan ini memiliki media utama berupa buku cetak berukuran 21 x 21 cm, dengan kertas old mill stucco 150 g dan kalkir 150 g dengan hard cover. Selain itu, perancangan ini memiliki beberapa media pendukung yaitu, *pouch*, gantungan kunci, *sticker set*, enamel pin, poster, x-banner, serta konten promosi instagram.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang diterapkan pada perancangan buku ilustrasi dongeng Si Pet dari Aceh ini menggunakan metode AISAS. Menurut Sugiyama dan Andree (2011), AISAS merupakan metode yang dirancang untuk menjangkau target secara lebih efektif dengan mempertimbangkan perubahan perilaku konsumen.

1. Attention

Untuk menarik perhatian target pasar, sampul buku dirancang menggunakan ilustrasi yang menarik perhatian dan mencolok. Warna-warna yang cerah pada sampul serta layout yang tertata rapih juga diutamakan untuk menarik minat visual sejak pandangan pertama. Promosi dimulai dengan poster menarik yang didistribusikan ke sekolah-sekolah dasar dan 5 toko buku Gramedia di Bandung. Poster ini dilengkapi dengan visual ceria dan informasi singkat tentang buku Petualangan Si Pet dari Aceh.



Gambar 1 Attention

Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

2. Interest

Ketertarikan anak-anak yang dipicu oleh merchandise berupa stiker gratis saat membagikan poster, mendorong mereka untuk membicarakan buku ini kepada orang tua nya. Kemudian orang tua mereka tertarik karena buku Petualangan Si Pet dari Aceh bukan hanya menyajikan cerita yang seru, tetapi juga memiliki nilai edukatif.

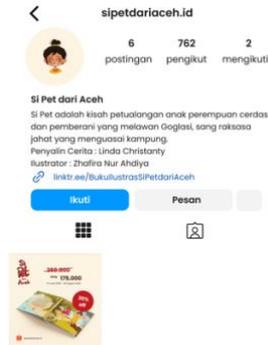


Gambar 2 Interest

Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

3. Search

Setelah minat tumbuh, orang tua mereka mulai mencari informasi lebih lanjut tentang buku ini. Mereka akan mencari tahu harga, cara pembelian, dan detail lainnya melalui media sosial seperti Instagram.



Gambar 3 Search
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

4. Action

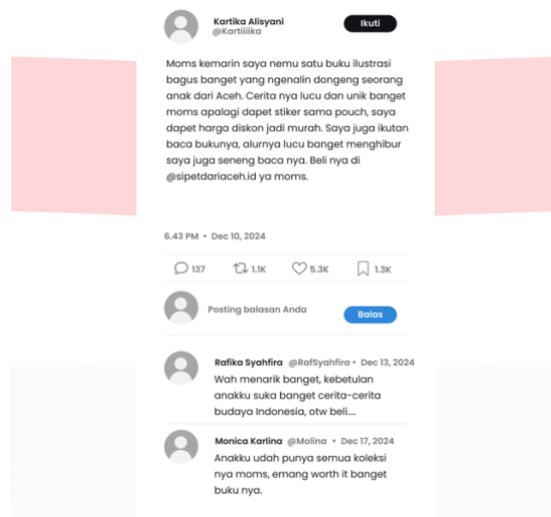
Setelah mendapatkan informasi, orang tua diarahkan untuk membeli buku melalui marketplace. Kemudahan akses pembelian melalui platform seperti Shopee, Tokopedia, atau website resmi membuat proses transaksi menjadi cepat dan nyaman. Selain melalui platform e-commerce, transaksi juga dapat dilakukan secara offline di toko buku Gramedia.



Gambar 4 Action
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

5. Share

Setelah membaca buku bersama anak-anak, orang tua membagikan pengalaman mereka di media sosial atau komunitas parenting. Mereka memberikan penilaian positif terkait cerita, ilustrasi, dan manfaat edukatif buku, sehingga menarik perhatian orang tua lain untuk ikut membeli buku Petualangan Si Pet dari Aceh.



Gambar 5 Share
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Moodboard

Moodboard disusun sebagai panduan visual dalam proses perancangan buku ilustrasi Si Pet dari Aceh. Terdapat kumpulan gambar yang berkaitan dengan tema, suasana, serta elemen visual yang akan digunakan dalam karya.



Gambar 6 Moodboard
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Warna

Warna-warna cerah yang senada dipilih sebagai palet utama dalam buku ilustrasi ini. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian pembaca serta menciptakan suasana yang menyenangkan saat membaca. Pemilihan warna juga disesuaikan dengan alur dan emosi dalam cerita, sehingga setiap halaman dapat menggambarkan suasana dengan baik secara visual.



Gambar 7 Warna
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Warna kuning melambangkan kebahagiaan, semangat, dan keceriaan. Warna ini merepresentasikan karakter Pet yang selalu ceria dan bahagia serta memiliki semangat dalam kehidupan sehari-hari. Warna ini juga digunakan sebagai baju karakter Pet sehingga memperkuat identitasnya sebagai sosok yang selalu ceria.. Warna coklat pada perancangan ini mewakili suasana alami serta kehangatan, warna ini tertuang dalam latar tempat seperti rumah

Pet, rumah Goglas, serta pepohonan di hutan untuk menciptakan kesan yang alami. Lalu warna merah pada perancangan ini memiliki arti keberanian yang ada dalam semangat Pet saat melawan Goglas. Selanjutnya warna hijau memiliki makna kehidupan, kesan alami, harmoni, dan kesegaran. Warna hijau pada perancangan ini banyak digunakan dalam latar tempat hutan yang dipenuhi dengan pepohonan yang rindang. Semua warna yang dipilih masuk ke dalam kategori warna warm tone dan neutral tone atau biasa disebut warna hangat dan warna natural.

Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu sans serif. Huruf sans serif digunakan pada bagian isi karena tampilannya yang simpel, mudah dibaca, dan rapi. Sans serif yang digunakan untuk bagian isi adalah font Poppins.

POPPINS
POPPINS
POPPINS

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 8 Tipografi
Sumber: Web Pinterest (2025)

Hasil Perancangan

Sketsa Kasar:





Gambar 9 Warna
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Cover Buku:



Gambar 10 Cover
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Isi Buku:



Zhafira Nur Ahdiya, Asep Kadarisman, Idhar Resmadi
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ALIH WAHANA DONGENG SI PET DARI ACEH UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SASTRA ANAK



Kakak Pet sampai di rumah. Beres ternyata sudah menanggapi. Ibu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Ibu memarahi Pet karena sudah terlambat membonke kambing. Pet merasa malu karena Ibu memarahinya. Pet pergi ke rumah Ibu dan mengemukakan Pet pergi ke rumah Ibu.

Pet mengis kencing itu tabib. Ia kemudian membonke ibun-ibun segar sebagai umpan dan berhasil mendebat kambing itu pulang ke rumah.



Pet pergi mencari tabib. Ia membonke kambing dengan kencing. Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Pet pergi mencari tabib. Ia membonke kambing dengan kencing. Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Ibu Pet marah. Menyebabkan tabib itu marah. Bukan Pet yang marah. Ibu Pet membonke kambing untuk mencari kambing. Pet dituntutnya mengis kencing.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

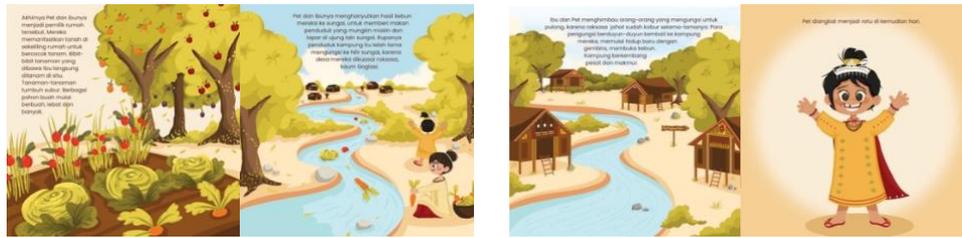
Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.

Tabib itu marah karena Pet terlambat dan ia membonke kambing. Bukan tabib.



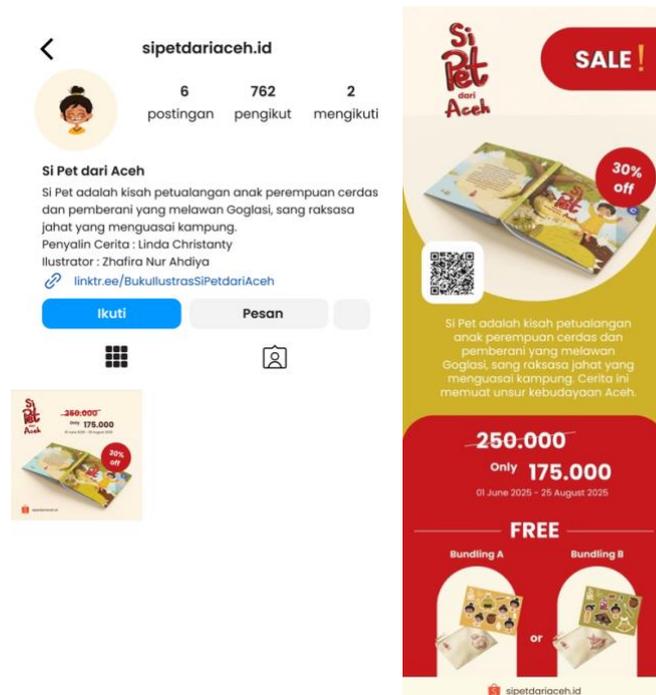
Gambar 11 Isi Buku
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

Media Pendukung

Merchandise:

Media pendukung merchandise berupa sticker set, pouch, enamel pin, dan gantungan kunci. Sedangkan media promosi berupa poster, x-banner, dan konten sosial media instagram. Media pendukung bertujuan untuk menarik minat audiens dan menambah ketertarikan pembeli.





Gambar 12 Media Pendukung
Sumber: Dokumentasi Zhafira Nur Ahdiya (2025)

KESIMPULAN

Dari data yang telah diperoleh melalui proses observasi dan wawancara, toko buku di Indonesia seperti Gramedia masih didominasi oleh cerita rakyat dari mancanegara, sedangkan buku cerita rakyat lokal relatif sedikit. Hal ini dikarenakan kurang dikenalnya cerita rakyat lokal oleh generasi muda sehingga cerita rakyat lokal akan berpotensi dilupakan. Selain itu, rendahnya minat baca anak serta terbatasnya media visual yang menarik menjadi salah satu alasan penting dalam upaya memperkenalkan kembali cerita rakyat lokal. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi berbasis sastra lokal perlu diperbanyak agar generasi muda saat ini dan seterusnya dapat lebih mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri, salah satunya melalui buku ilustrasi.

Melalui perancangan buku ini, cerita rakyat Aceh yang berjudul Si Pet dapat diperkenalkan secara luas dengan pendekatan visual dan narasi yang menarik. Melalui visualisasi yang menggambarkan budaya aceh, perpaduan warna yang harmonis, serta cerita yang singkat namun mudah dimengerti, membuat buku ilustrasi Si Pet dari Aceh menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat membaca generasi muda terhadap cerita rakyat lokal. Tidak hanya menyajikan ilustrasi yang menarik, buku ini juga berisi pesan dan nilai moral yang dapat dipelajari, seperti sikap pemberani, pantang menyerah, serta sikap peduli terhadap orang tua yang ditunjukkan dari tokoh Pet yang dapat menjadi inspirasi bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basics Design 02: Layout*. Lausanne: Ava Publishing.
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., Nurhidayati, A. (2023). Perancangan buku ilustrasi anak mari mengenal ondel-ondel. *Journal Universitas Indraprasta PGRI*, 364.
- Gusnetti, dkk. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Cerita Rakyat. *Jurnal Gramatika*, 184.
- Hanifah, M. F. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Body Boundaries Untuk Anak Usia 6 - 9 Tahun. *Repository Telkom University*, 15.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Marlini, S. F., Soedewi, S., Resmadi, I. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Insecure Pada Remaja Usia 18-25 Tahun Di Kota Bandung. *e- Proceeding of Art & Design*, 2933.
- Mukhlis, M., Asnawi, Rasdana, O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. *Jurnal Sastra Indonesia*, 99.

- Mustopa, N. A. S., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Wanita Priangan Dewi Sartika. *e-Proceeding of Art & Design*, 926.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahmawati, A., Abdi, A., Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2.
- Rajaby, U. (2021). Studi Kasus Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kapanjen. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 523.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Widiyawati, B., & Patria, A. S. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Asal Gresik Untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 2.
- Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain*, 48.